THE RETROGAMERS FOGLIETTO

FANZINE SINCE 2016

NUMERO
TREDICI/
2024-2025

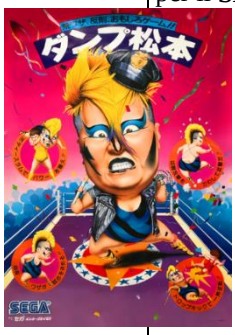
GRATUITE
REMINESCENZE
VIDEOLUDICHE
A CARICO DEL
LETTORE

EDITORIALE

NOI CREDIAMO NEL "RETROGAMING DI COMUNITÀ". NOI CREDIAMO CHE I VECCHI GIOCHI, ATTACCATI AI VECCHI TELEVISORI E MESSI A DISPOSIZIONE GRATUITAMENTE DELLA CITTADINANZA POSSANO UNIRE QUARTIERI, ANIMARE SPAZI PUBBLICI, LUOGHI AUTOGESTITI, PORTARE SPENSIERATEZZA DOVE NON È SCONTATO TROVARLA, DOVE ABBANDONO E DISGREGAZIONE ECONOMICA E SOCIALE HANNO PICCHIATO GIÙ DURO DA ANNI. E NON SOLO CREDIAMO QUESTO, MA LO FACCIAMO CON IL FATTO: SIA CIRCUITANDO DA OTTO ANNI QUESTA AMENA, MA RESISTENTE FANZINE, CREDENDO CHE LA CONDIVISIONE DI SAPERI È ESSA STESSA "PARTE DEL GIOCO", SIA ORGANIZZANDO EVENTI APERTI A TUTTI, SENZA DISTINZIONE DI TASCA. EVENTI DOVE CHIUNQUE, GRANDE O PICCINO, RICCO O POVERO, POSSA TOCCARE CON MANO I PRODOTTI ORIGINALI DI UN'INDUSTRIA VIDEOLUDICA ORMAI SEMPRE PIÙ IN MANO AGLI AVIDI E RESA ACCESSIBILE SOLO A CHI È DISPOSTO A PAGARE COSTOSI BIGLIETTI DI FIERE VOTATE AL CONSUMISMO. QUESTO "RETROGAMING DI COMUNITÀ" LO FACCIAMO CON I NOSTRI TEMPI, NON ESSENDO IL NOSTRO LAVORO, NÉ VOGLIAMO CHE LO SIA. L'IMPEGNO CHE CI METTIAMO È QUELLO TIPICO DEL VOLONTARIATO. NELLE RADICI DEL GESTO GRATUITO E DISINTERESSATO TROVA LA SUA FORZA. UNA FORZA CHE MOLTI DI VOI, LETTRICI E LETTORI, CI RICONOSCETE DA ANNI, INCONTRANDOCI AGLI EVENTI O TENENDO IN MANO LA NOSTRA FANZINE. PER QUESTO LO FACCIAMO. NO, NON INTENDIAMO PER RICEVERE I "GRAZIE", MA PER RENDERVI FELICI. PERCHÉ QUEL POMERIGGIO, QUANDO AVETE TOCCATO QUEL GAMEPAD DOPO 30 ANNI, QUANDO AVETE SALVATO LA PRINCIPESSA DAL SOLITO SCIMMIONE, QUANDO AVETE DIFESO LA TERRA DALL'INVASIONE ALIENA, VI ABBIAMO VISTI FELICI. PER QUESTO LO FACCIAMO. PORTIAMO SORRISI A COLPI DI RETROGAMING POPOLARE E DI COMUNITÀ. E A NOI PIACE COSÌ!

NETFLIX E UN PEZZO DI RETROGAMING

No, non è uscita una nuova serie dedicata alla nostra passione videoludica, ma quasi. Sulla nota piattaforma a settembre 2024 ha infatti debuttato la serie **THE QUEEN OF VILLAINS**, dedicata alla strabordante e violenta vita della lottatrice giapponese **Dump Matsumoto**, icona leggendaria del *puroreso*, cioè del wrestling giapponese. Ed è una cosa figa anche se non siete amanti di questo sport-spettacolo: la signorina (oggi 64enne) fu ai tempi la protagonista del gioco *arcade* **BODY SLAM** edito nel 1986 da SEGA, segnando la prima volta che un titolo di lotta "scritturasse" un personaggio reale, pagandone i diritti, piuttosto che semplicemente copiarne le sembianze, al riparo del fatto che la legge sul copyright fosse lontana dal venir formulata. E a noi occidentali questa storia incuriosisce anche di più visto che BODY SLAM è **uno degli esempi più lampanti di "localizzazione per il mercato Europeo" che stravolse senza senso un titolo fruibilissimo anche alle nostre latitudini**. Infatti, una volta che il gioco fu commercializzato per il **SEGA Master System**, il nome non solo cambio in **PRO-WRESTLING**, ma fu scelto di usare solo lottatori maschi e qui, sì, malamente copiati dalle icone che passavano sui nostri schermi, quali Hulk Hogan e Legion of Doom. **Abbiamo perso un pezzo di glorioso Giappone anni '80, insomma**. Ma ora potete rifarvi su Netflix. Che gioia!



LO SAPEVI CHE……

…il gioco *arcade* del 1998 **DANGUN FEVERON**, classico del genere sparatutto *bullet-hell* a scorrimento verticale è vittima di un bug clamoroso? Sì perché il programmatore si dimenticò di riattivare le collisioni tra navicella e proiettili nemici proprio al raggiungimento del vero boss finale. **Prima piccola premessa:** per non causare conflitti di programmazione era normale che alla fine di ogni stage le collisioni venissero disattivate, ma ovviamente poi tornavano attive. **Seconda piccola premessa:** è tipico dei giochi giapponesi prevedere "falsi cattivoni finali", illudendo i giocatori che l'inferno sia finito. Nel caso di questo gioco al boss dei boss ci accede addirittura solo chi non perde vite nello scontro precedente e non fa uso di bombe. Una cosa umanamente impossibile. **E questo fu la salvezza del distratto programmatore:** proprio il vitale utilizzo di bombe correggeva il bug, riattivando automaticamente le collisioni. Insomma, nessuno se ne accorse perché in primis… nessuno arrivava vivo e con tutte le bombe in saccoccia al vero scontro finale. Culo pazzesco, puccettone!

UN FILM CELEBRA SINCLAIR E LO *ZX*

Mentre stiamo scrivendo, è uscito **THE RUBBER-KEYED WONDER**, attesissimo documentario che in poco tempo dal primo

pitch ha raccolto la bellezza di 100.000 sterline su kickstarter. Ovviamente il soggetto del lungometraggio di quasi 3 ore è la vita, i miracoli e la morte di uno dei brand più iconici dell'informatica inglese degli anni '80, cioè lo ZX Spectrum e ovviamente anche del suo creatore Sir Clive Sinclair. Guardatelo e fateci sapere che ne pensate!

IL FOGLIETTO ORA È ANCHE SU YOUTUBE

Dal titolo capite già la notizia. E speriamo vi garbi. Per parlare di tutto ciò che su questo foglio fronte/retro non riesce ad entrare, abbiamo deciso di aprire il canale YouTube ufficiale della fanzine. **Speciali, recensioni, interviste, sempre a supporto della nostra missione:** spingere il "retrogaming di comunità", ovunque. Allora, vi aspettiamo sul canale: @THERETROGAMERSFOGLIETTO

NUOVI GIOCHI *INDIE* PROVATI PER VOI!

Sullo zerbino della nostra redazione è atterrato il nuovo **COINZ ARE MINE!** per ZX Spectrum, secondo classificato all'edizione 2023 della kermesse Yandex Retro Games Battle. Un gioiellino di simpatia a forma di platform-rompicapo dove dovrete trovare il modo di raccogliere una moneta da un punto X per portarla al punto Y, verso l'uscita insomma. Molto scacciapensieri, anche se un po' di testa dovrete mettercela per capire come farvi strada tra ostacoli e nemici. Gran sonoro nella versione 128k. Ma anche solo le animazioni del personaggio, così minuscolo e ilare, valgono una giocata. VOTO: 7 || Per computer Amiga (AGA o ECS) invece, ci è stato recapitato l'attesissimo **FINAL FIGHT ENHANCED**, miglioramento dell'orribile versione edita da U.S. GOLD negli anni '90. Sì proprio quell'obbrobrio che tutti ricordiamo. Come da titolo questo è una versione "potenziata" di quel disgraziato titolo e che ci consegna un gioco finalmente giocabile e godibile. Certo che le magagne restano: fondali ancora troppo scarni, l'insensata scelta di mettere un personaggio giocabile in più e qualche bug qua e là, ammazzano un po' le alte aspettative che riponevamo in questo "esorcismo" videoludico. Attenuanti? È un progetto auto-definitosi a tempo perso. Quindi, non ci lamentiamo di certo, anche se si poteva osare (molto) di più.

VOTO: 6. || Sempre per Amiga, finalmente è stata presentata una demo giocabile del picchiaduro a scorrimento **METRO SIEGE**. Che dire? L'attesa non è stata vana: il titolo già fa vedere grandi cose, portando sul 16 bit di casa Commodore un prodotto tecnicamente validissimo e che promette, grazie a *cut-scene* piene di dialoghi, di aggiungere della profondità narrativa non scontata per il genere. Ovviamente sarà da aspettare il prodotto finito, ma questa demo è già tanta roba. VOTO 8 || Chiudiamo le recensioni con un altro titolo per Amiga, edito dal collettivo Amiten. Parliamo del divertente **INCA MAN**, arcade platform a schermata fissa dove, nei panni di un esploratore, sarete chiamati a frequentare pervicacemente stanze piene di pericoli e nemici striscianti e svolazzanti. L'obbiettivo? Collezionare tutti i diamanti, afferrare la chiave, trovare l'uscita e passare – sani e salvi – allo stage successivo. Il game play è intuitivo e la difficoltà calibrata anche da un meccanismo di password per riprendere da dove si era schiattati, con calma insomma. Adorabile lo sprite del protagonista, in stile funko pop. Curato e piacevole il comparto audio. Presente anche una gustosa modalità a due giocatori, o in versione cooperazione o a scontro diretto. Insieme al file .adf liberamente scaricabile su itch.io, distribuita a pagamento anche una versione fisica comprendente floppy, box, manuale e posterino. Lato positivo della copia fisica? Costa solo 20 euro. Lato negativo? Un artwork orrendo, che immotivatamente rovina il buon nome di un titolo godibilissimo. VOTO 6.5

NON SOLO AVIDO, PURE ANTIPATICO!!!

No, non stiamo parlando del vostro datore di lavoro. Sant'uomo lui. Parliamo del collezionista che, per la bellezza di 16000 dollari, si è aggiudicato all'asta una cartuccia prototipo di un gioco mai pubblicato per Nintendo Famicom. Parliamo del misterioso gioco della Konami **BATTLE CHOICE**, in lavorazione nel lontano 1988, quasi finito, quasi pubblicato… ma poi niente, sparito dai radar. Ora mi direte che ognuno con i propri soldi fa ciò che vuole. E non ci piove. Infatti lo scandalo non è il prezzo con il quale si è chiusa l'asta. No. la vergogna è che tale avaro collezionista, una volta entrato in possesso di quel pezzo unico, ha confermato di non aver alcuna intenzione di "dumpare" il gioco, formato file, rendendolo disponibile al curioso mondo degli appassionati, No, nicht, nein. Infatti, sono stati inutili i tentativi di un'associazione culturale di accaparrarselo per renderlo fruibile alla collettività. Che infinita tristezza.

IL RETROGAMING A MILANO, DOVE?

Presso **Attrezzeria** di via Mosso 3, con cadenza mensile, pomeriggio retrogaming organizzato dalla nostra fanzine. Accesso gratuito. Per info sulle date, seguire il nostro canale telegram t.me/theretrogamersfoglietto

VICINO A MILANO...

- Presso **RetroEdicola Videoludica** di via Gabriele Rosa 18c a Bergamo postazioni retrogaming e cabinati sempre attive. In sede anche emeroteca riviste videogame. Tessera annuale richiesta. www.Retroedicola.com
- Presso **Punto Musica** di via Tino Savi, 76 Sesto San Giovanni, numerose miniconsole e bartop arcade a disposizione gratuita dei musicisti/clienti. www.Puntomusica91.it.

- Presso **Nemiex Club** di viale Piemonte 41 a Cologno Monzese, numerose console, cabinati e serate a tema retrogaming. Tessera annuale richiesta. www.nemiex.org

CC BY-NC-ND 4.0